

METHOD AND DEVICE FOR FUNCTIONAL EXPANSION OF SIMULATION TYPE PACHINKO GAME MACHINE

Publication number: JP8280874

Publication date: 1996-10-29

Inventor: KIKUCHI EIJI

Applicant: NIPPON TERENETSUTO KK

Classification:

- International: A63F7/02; A63F13/00; A63F7/02; A63F13/00; (IPC1-7): A63F7/02; A63F9/22

- European:

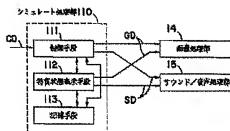
Application number: JP19950107788 19950410

Priority number(s): JP19950107788 19950410

Report a data error here

Abstract of JP8280874

PURPOSE: To provide a pachinko game machine of simulation type having functional expansion device to make the on-screen simulation of the operation of an actual game machine installed in a pachinko parlor, wherein the operation of the game machine is reproduced in high fidelity and which allows the player to enjoy himself a game more than with actual game machine. **CONSTITUTION:** The arrangement according to the present invention comprises a memory means 113 to store attribute data for applicable machine type and common data for different models which are required to make simulation, a control means 111 which simulates the operation of a pachinko machine concerned on the basis of the operational information from the input operation device and the attribute data of the applicable machine type and common data for different models and also performs control of the whole execution of the game, and a bonus awarding condition displaying means 112 which makes scroll in the crosswise direction and displays a specific character to exhibit a bonus hit when a bonus awarding condition is generated in conformity to the command given by the control means 111.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(11)特許出願公開番号

(43)公開日 平成8年(1996)10月29日

(51) Int.Cl.*	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 0 2		A 6 3 F 7/02	3 0 2 A
9/22			9/22	N

審査請求 未請求 請求項の数 3 FD (全 8 頁)

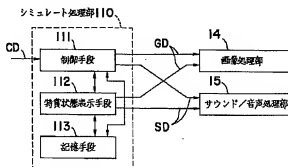
(21) 出願番号	特願平7-107788	(71) 出願人	595064418 株式会社日本テレネット 東京都豊島区北大塚2丁目10番6号
(22) 出願日	平成7年(1995)4月10日	(72) 発明者	菊地 榮二 東京都豊島区北大塚2丁目10番6号 株式会社日本テレネット内
		(74) 代理人	弁理士 安形 雄三 (外2名)

(54) 【発明の名称】 シミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法及び装置

(57) 【要約】

【目的】 パチンコホール内に設置されている実際のパチンコ遊技機の動作を画面上でシミュレートするシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張装置において、実際のパチンコ遊技機の動作を忠実に再現すると共に、プレイヤーが実際の遊技機以上にパチンコ遊技を楽しむことができるようにする。

(構成) シミュレーションに必要な機種毎の属性データ及び機種共通のデータを記憶する記憶手段 113 と入力操作装置からの操作情報、前記機種毎の属性データ及び機種共通のデータに基づき前記パチンコ遊技機の動作をシミュレートすると共に前記ゲーム全体の実行制御を行なう制御手段 111 と、前記制御手段 111 の指令に従い、特賞状態が発生したときに大当りを示す所定のキャラクタを横方向にスクロールさせて表示する特賞状態表示手段 112 とを備える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 パチンコホール内に設置されている実際のパチンコ遊技機の動作を画面上でシミュレートするシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張装置であって、シミュレーションに必要な機種毎の属性データ及び機種共通のデータを記憶する記憶手段と、入力操作装置からの操作情報、前記機種毎の属性データ及び機種共通のデータに基づき前記パチンコ遊技機の動作をシミュレートすると共にゲーム全体の実行制御を行なう制御手段と、前記制御手段の指令に従い、特賞状態が発生したときに大当りを示す所定のキャラクタを横方向にスクロールさせて表示する特賞状態表示手段とを備えたことを特徴とするシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張装置。

【請求項2】 前記キャラクタの大きさが少なくとも前記パチンコ遊技機の画像表示部分の大きさを越える大きさである請求項1に記載のシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張装置

【請求項3】 パチンコホール内に設置されている実際のパチンコ遊技機の動作を画面上でシミュレートするシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法において、特賞状態の発生条件及び大当りを示す所定のキャラクタを予め前記パチンコ遊技機の機種ごとに設定しておき、シミュレートしたパチンコ遊技機にて前記特賞状態が発生したか否かを判定し、前記特賞状態が発生したのであれば、前記キャラクタを横方向にスクロールさせて表示すると共に、前記スクロール表示の間は前記キャラクタの背景画像全体を少し暗くした状態に変化させて表示するようにしたことを特徴とするシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、パチンコ遊技機をシミュレートしてパチンコ遊技を家庭内で楽しめるようにしたシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法及び装置に関し、特に、特賞状態が発生した際の演出処理に係るシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法及び装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 家庭用ゲーム機においては、様々な種類のシミュレーションゲームが実現されており、最近では、パチンコ遊技機をシミュレートしたゲーム（以下、パチンコゲームと呼ぶ）が人気を博している。パチンコゲームは、パチンコホール内に設置されている実際のパチンコ遊技機の動作を画面上でシミュレートしたもので、パチンコ玉の動きや特賞状態の発生状況など、様々な状況を画面上で表現するようになっている。このようなパチンコゲームでは、複数の機能が複数台用意されており、プレイヤー（遊技者）は、所望のパチンコ遊技機を選択した後、当該パチンコ遊技機の画面を見ながら、

入力操作のコントローラを操作してプレイするようになっている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、上述したパチンコゲームを実行する装置（パチンコゲーム機）としては、一般的に家庭用ゲーム機やパーソナルコンピュータが使用される。このようなパチンコゲーム機は、最近では、実際のパチンコ遊技機に搭載されるCPUより遙かに高性能なCPUが搭載されている。しかしながら、従来のパチンコゲーム機では、実際のパチンコ遊技機の動作を忠実に再現するようにしたものも存在したが、ゲーム機の性能を生かして独特の演出効果を与えるなどの独自性を持たせたものがなく、実際の遊技機以上の満足感が得られるものも存在しなかった。

【0004】 本発明は上述した事情から成されたものであり、本発明の目的は、実際のパチンコ遊技機の動作を忠実に再現すると共に、プレイヤーが実際の遊技機以上にパチンコ遊技を楽しむことができるシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法及び装置を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】 本発明は、パチンコホール内に設置されている実際のパチンコ遊技機の動作を画面上でシミュレートするシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法及び装置に関するものであり、本発明の上記目的は、装置の発明においては、シミュレーションに必要な機種毎の属性データ及び機種共通のデータを記憶する記憶手段と、入力操作装置からの操作情報、前記機種毎の属性データ及び機種共通のデータに基づき前記パチンコ遊技機の動作をシミュレートすると共にゲーム全体の実行制御を行なう制御手段と、前記制御手段の指令に従い、特賞状態が発生したときに大当りを示す所定のキャラクタを横方向にスクロールさせて表示する特賞状態表示手段とを備えることによって達成される。さらに、前記キャラクタの大きさが少なくとも前記パチンコ遊技機の画像表示部分の大きさを越える大きさであることによって、より効果的に達成される。

【0006】 また、方法の発明においては、特賞状態の発生条件及び大当りを示す所定のキャラクタを予め前記パチンコ遊技機の機種ごとに設定しておき、シミュレートしたパチンコ遊技機にて前記特賞状態が発生したか否かを判定し、前記特賞状態が発生したのであれば、前記キャラクタを横方向にスクロールさせて表示すると共に、前記スクロール表示の間は前記キャラクタの背景画像全体を少し暗くした状態に変化させて表示するようにすることによって達成される。

【0007】

【作用】 本発明装置においては、入力操作装置からの操作情報、パチンコ遊技機の機種毎の属性データ及び機種共通のデータに基づいてパチンコ遊技機の動作をシミュ

レートする。そして特賞状態が発生したときに、画面全体を横切るように、大当りを示すキャラクタを表示する。そのため、実際のパチンコ遊技機の動作を機種に応じて忠実に再現して表示できるとともに、特賞状態が発生した際、実際のパチンコ遊技機以上の感動をプレイヤーに与えることができる。さらに、キャラクタの大きさを少なくとも実際のパチンコ遊技機の画像表示部分の大きさを越える大きさで表示することにより、迫力が増し、より大きな感動をプレイヤーに与えることができる。

【0008】本発明方法においては、特賞状態が発生したときに、大当りを示すキャラクタを横方向にスクロールさせて表示すると共に、そのスクロール表示の間は背景画像全体を少し暗くした状態に変化させて表示することにより、実際のパチンコ遊技機以上の演出をする。そのため、特賞状態が発生した際、実際のパチンコ遊技機以上の感動をプレイヤーに与えることができる。

【0009】

【実施例】以下、図面に基いて本発明の実施例について詳細に説明する。図1は、本発明を実現する家庭用パチンコゲーム機の一例を示すブロック図であり、パチンコゲーム機は、ゲーム機本体10と、入力操作装置20と、テレビジョン等の表示装置30とから構成される。ゲーム機本体10は、CPU11、RAM12、ROM13、画像処理部14及びサウンド/音声処理部15から構成され、パチンコゲームのシミュレーションプログラムと制御データ（以下、単に「ゲームソフト」と呼ぶ）は、記憶媒体（本実施例ではゲームカートリッジ：カートリッジ式の記憶媒体）1に格納されている。ゲーム機本体10内のRAM12とROM13には、共通制御を行なう基本プログラムや制御データなどが格納されており、CPU11は、RAM12とROM13の内容を参照等しながらゲームカートリッジ1のゲーム内容を実行するようになっている。なお、図1においてゲーム機本体10内の入出力インターフェイス装置は省略している。

【0010】図2は、パチンコゲーム機の外観構成の一例を示す斜視図であり、ゲーム機本体10には、入力操作装置20（コントローラ20A、20B）の接続端子と、表示装置（テレビジョン）30の接続端子とが設けられており、表示装置30は、音声/映像出力端子部に接続された接続ケーブルを介してゲーム機本体10と接続される。なお、音声出力装置とモニタ専用装置とにそれぞれ接続する構成としても良い。入力操作装置20には複数のボタンが設けられており、各操作ボタンの機能はゲーム内容に応じて割り当てられる。

【0011】図3は、本発明で用いる入力操作装置20の各操作ボタンの配置図を示しており、各操作ボタンの機能は、例えば次のように設定されている。Aボタン21：コマンド決定、玉を打つ。Bボタン22：コマンド

キャンセル、ゲーム画面と選択画面との切り替え。十字キー23：カーソル移動、台のスクロール、パワーゲージ（発射速度のレベル）の調整。スタートボタン24：ポーズ機能。セレクトボタン25：詳細データ表示、台選択。Yボタン26：玉の貸出し。Xボタン27：スロット部分の拡大表示機能。

【0012】ここで、パチンコゲーム機の動作例を図1と図2を参照して簡単に説明する。プレイヤーがゲームカートリッジ1をSLOT（ゲームカートリッジ投入口）10aに装填し、ゲーム機本体の電源10bスイッチにより電源を投入すると、CPU11によってゲームカートリッジ1の内容、すなわちパチンコゲームのシミュレーションプログラムが実行される。CPU11では、RAM12の内容と、入力操作装置20から入力される入力操作情報に基づいて画像データを作成し、画像データを画像処理部14へ送出するとともに、表示画面に対応する音響データをサウンド/音声処理部15へ送出する。画像処理部14では、RAM12から画像表示情報（画素に塗る色等の情報）を読み込み、画像データを映像信号に変換して表示装置30の映像信号入力部へ出力する。一方、サウンド/音声処理部15は、ROM13に記憶されている音響制御データとRAM12の音響データに基づいてサウンドや音声を生じ、生じた音を表示装置30（又は音響出力装置）の音声信号入力部へ出力する。

【0013】図4は表示画面の一例を示しており、背景画面としては、実際の遊技機の背景部をシミュレートした画像が表示される。シミュレーションプログラムでは、入力操作装置20の操作情報や当該パチンコ機種の特性情報（釘の配置状態等の情報）に基づいて、パチンコ玉の動作を示す動画像やスロット部分31aなどの動画像の画像データを作成する。作成された動画像の画像データは、画像処理部14によって背景部の静止画像と合成されて表示装置30の表示部31に表示される。また、表示部31の状態表示ウィンドウ31bには、その時点の持ち玉数やパワーゲージ（打連レベル）の状態、時刻などが表示される。

【0014】図5は、本発明のソフトウェア構成の一例を示すブロック図であり、シミュレート処理部110は、パチンコ遊技機の動作をシミュレートすると共にゲーム全体の実行制御を行なう制御手段111と、特賞状態が発生したときに特定の動画像及び音響効果などの演出処理を行なう特賞状態表示手段112と、シミュレーションに必要な遊技機の属性データ、機種共通のデータを記憶する記憶手段113から構成される。機種毎の属性データとしては、背景画像データ、基本動画像データ、入賞孔や釘などの配置データ、特賞状態発生時に表示する特定キャラクタのデータ、経過時間を示すデータ、音響データなどがあり、パチンコ機種を示すコード（又は機種名）に対応して特性情報として記憶されてい

る。

【0015】また、機種共通のデータとしては、例えば、表示部31の状態表示ウィンドウ31bに表示するためのデータ、プレイヤーの所持金、持ち玉数、賞球数、打込球数などのカウント情報が共通情報として記憶されている。制御手段111及び特賞状態表示手段112で作成された画像データGDと音響データSDは、それぞれ画像処理部14、サウンド/音声処理部15に渡され、画像信号及び音響信号が生成されて出力される。制御手段111は、入力操作装置20からの操作情報CDと、記憶手段113に記憶されている当該機種の特性情報及び共通情報に基づいてゲームを進行させていく。

【0016】このような構成において、本発明の動作例を図6のフローチャートに従って説明する。プレイヤーが記憶媒体1をSLOT10aに装填し、ゲーム機本体10の電源を投入すると、CPU11によって記憶媒体1のゲームソフトがRAM12に読込まれてシミュレーションプログラムが実行される。制御手段111では、まず、表示装置30の表示部31aにタイトル画面を表示する(ステップS11)。タイトル画面の時にいずれかの操作ボタンが押されたのであれば、選択画面を表示してプレイヤーにゲームモードを選択させる。ゲームモードとしては、例えば、各機種の特徴の研究や攻略のための訓練を行なう「攻略モード」、通常のプレイをする「フリーモード」などがあるが、ここでは、「フリーモード」でのゲームを例として説明する。

【0017】「フリーモード」では、「店選択」、「階選択」及び「台選択」の選択機能があり、プレイヤーは、案内画面を見ながら所望の店、階、台を順次選択し、パチンコ遊技機を確定する。台を選択する際、画面上ではパチンコホール内に配列された複数のパチンコ遊技機が表示されるので、プレイヤーは、入力操作装置20を操作して横スクロール表示させ、機種や釘の状態などを画面上で見ながら選択する。このとき既に他の遊技者が遊技している場合は、遊技中の状態が表示(人のキャラクター表示)がされているので、空いている台を選択して確定する。台を確定すると、図4に示した表示画面が表示されるので、プレイヤーは玉の貸出し操作及び発射速度のレベル調整の操作をした後、Aボタン21を押してパチンコ遊技を開始する。サウンド/音声処理部15では、上記の「台選択」の時点から制御手段111の指令に従って該当の音響(例えば、「軍艦マーチ」の音楽)を出力する(ステップS12、S13)。

【0018】制御手段111は、以降、入力操作装置20からの操作情報、及び記憶手段113に記憶されている当該機種の特性情報及び共通情報に基づいて、パチンコ玉の動作を示す動画像やスロット部分31aなどの動画像の画像データを逐次作成し、画像処理部14を介して表示装置30の表示部31に動画像を表示する。また、ゲーム中は打込球数や賞球数のカウント処理を行な

い、記憶手段113のカウント情報を更新する。そして、現時点の持ち玉数を逐次算出し、表示部31の状態表示ウィンドウ31bに表示する(ステップS14)。

【0019】制御手段111は、同一のマーク(絵柄又は数字)が横一列に揃うなどの特賞状態(大当たり:入賞率を極端に高めた状態)が発生したか否かをチェックし(ステップS15)、特賞状態が発生したのであれば賞状態表示手段112を呼び出す。なお、特賞状態の発生条件は予め機種ごとに設定されている。また、特賞状態の発生回数の多いものや釘の配置が緩やかで賞球孔に入りやすい台は、ゲーム開始時にランダムに設定される。この設定は、所定の規則に従って設定するようにしても良く、またゲームの進行状況に応じて自動的に設定変更するようにしても良い。

【0020】特賞状態が発生すると、特賞状態表示手段112では、先ずスロット部分31aに特賞状態を表示すると共に、パチンコ遊技機の機種に対応して予め設定されている所定のサウンドと効果音を出力する。この所定の音響は、特賞状態が終了するまで継続して出力される(ステップS16)。図7は、特賞状態の表示パターンの一例を示しており、特賞状態表示手段112は、特賞状態が発生した時点でスロット部分31aを自動的にズームアップさせて表示する。続いて、画面全体を少し暗くした状態に変化させるとともに、図8(A)~(C)に示すように、大当りを示す所定のキャラクタ(文字、記号及び絵柄の組合せ:図の例では「大当たり!」)を、所定の速度で横方向にスクロールさせて表示する。

【0021】ここで、上記表示キャラクタの1キャラクタの大きさは、少なくともパチンコ遊技機の画像表示部分(本実施例では、スロット部分31a)の大きさを越える大きさであり、画面上では、キャラクタ群が画面中央部全体を横切るように移動して表示される。その際、所定のキャラクタに対応する音声(又はサウンド)を予め設定しておき、キャラクタの移動と同期させて音声を出するようにしても良い。このように所定のキャラクタを横スクロール表示させた後は、画面の明るさを元に戻すとともに、スロット部分31aをフェイドアウトさせ、元の表示状態に戻す。なお、スロット部分31aのズーム機能が「オン」に設定されていれば、スロット部分31aのフェイドアウト処理は、特賞状態が終了した時点で行なわれる(ステップS17)。

【0022】特賞状態表示手段112による上記の演出処理が終了すると、制御手段111は、特賞状態が終了したか否かをチェックし(ステップS18)、終了したのであればステップS14に戻り、上記処理を繰り返す。そして、Bボタン22の操作によりゲームの終了指示がされたのであれば、ゲーム処理を全て終了する。

【0023】なお、上述した実施例においては、パチンコゲーム機本体は、一般的に家庭用ゲーム機を用いた場

合を例として説明したが、パーソナルコンピュータであっても良い。また、ゲームソフトの記録媒体は、カートリッジ式のものに限るものではなく、一般的な磁気ディスク、光ディスク等のディスク媒体を用いる構成としても良い。

【0024】

【発明の効果】以上のように、本発明のシミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法及び装置によれば、特賞状態が発生したときに独特の演出が成されるので、特賞状態発生時に実際のパチンコ遊技機以上の感動をプレイヤーに与えることができる。また、特賞状態発生時の演出として“大当たり”を示す所定のキャラクタを横方向にスクロール表示させる際、上記キャラクタの大きさを少なくとも実際のパチンコ遊技機の画像表示部分の大きさを越える大ききとすること、スクロール表示の間は上記キャラクタの背景画像全体を少し暗くした状態に変化させて表示することで、画面上での迫力感が増し、より大きな感動をプレイヤーに与えることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を実現する家庭用パチンコゲーム機の一例を示すブロック図である。

【図2】本発明を実現するパチンコゲーム機の外観構成の一例を示す斜視図である。

【図3】本発明で用いる入力操作装置の操作ボタンの配

置例を示す図である。

【図4】本発明における遊技画面の表示例を示す図である。

【図5】本発明のソフトウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図6】本発明を説明するためのフローチャートである。

【図7】本発明における特賞状態発生時の演出処理を説明するための第1の図である。

10 【図8】本発明における特賞状態発生時の演出処理を説明するための第2の図である。

【符号の説明】

1 記憶媒体（ゲームカートリッジ）

10 ゲーム機本体

11 CPU

12 RAM

13 ROM

14 画像処理部

15 サウンド／音声処理部

20 入力操作装置

30 表示装置

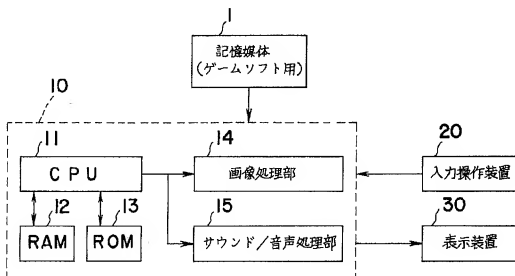
110 シミュレート処理部

111 制御手段

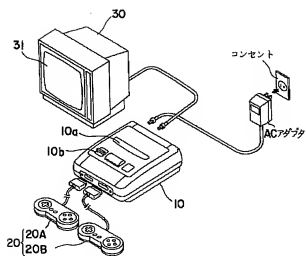
112 特賞状態表示手段

113 記憶手段

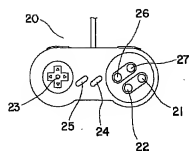
【図1】



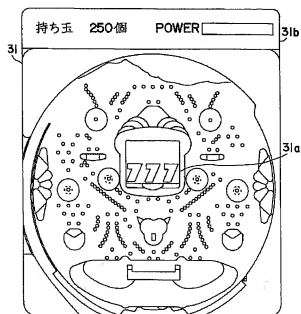
【図2】



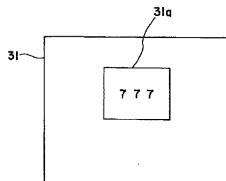
【図3】



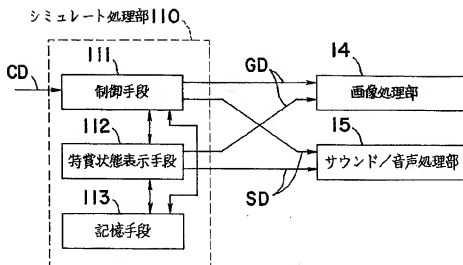
【図4】



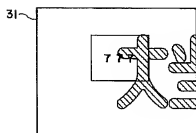
【図7】



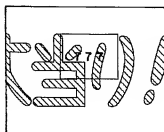
【図5】



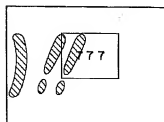
【図8】



(A)



(B)



(C)

【図6】

